PS4

The Order: 1886

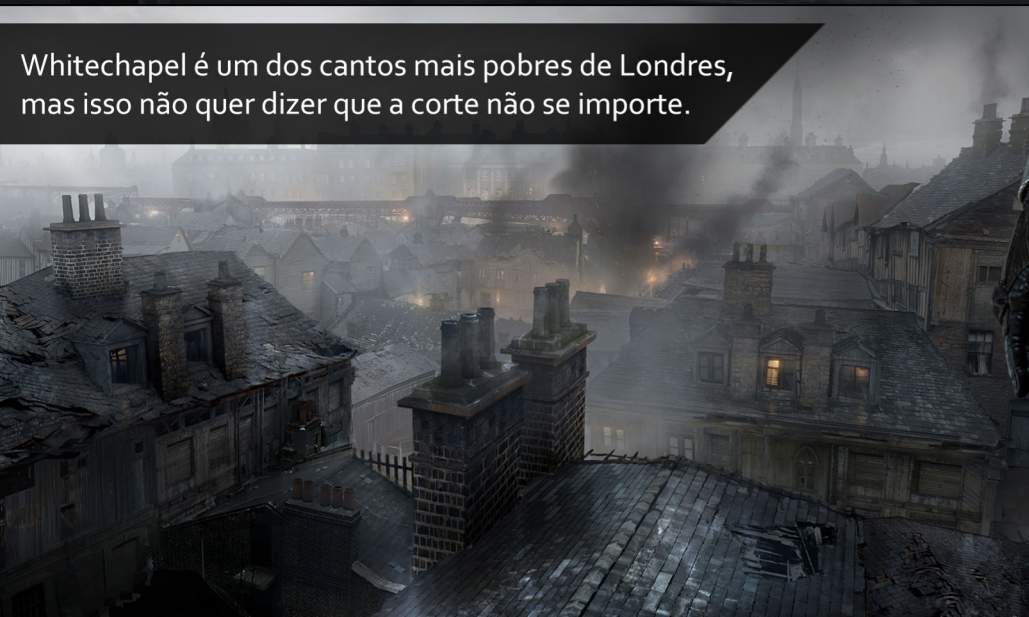
O que acontece quando se juntam muitas boas ideias?

Formado por ex-veteranos da Naughty Dog e da Blizzard,o estúdio Ready at Dawn já estava acostumado a arcar com grandes responsabilidades. Afinal, foram eles os responsáveis pelos dois jogos da saga God of War lançados para PSP, que extraíram o máximo do console. Na busca de repetir o feito, agora em uma plataforma de última geração, a empresa apostou todas as suas fichas no ambicioso *The Order: 1886*, a mais nova IP da Sony que acaba de chegar ao mercado, e que promete uma aventura cinematográfica como nunca antes vista. Será que cumpre?

Por: Sérgio Bernardo

Ambientação e temática de primeira categoria

Neste retrato da Inglaterra do final do século 19 o que não faltam são temas instigantes. Há séculos à disposição da coroa inglesa, uma ordem autodenominada "Os Cavaleiros da Távola Redonda", fundada pelo próprio rei Arthur, atua constantemente para garantir a proteção do reino. O que faz desses homens e mulheres diferentes de outros oficiais, além da doutrina e de seus votos de honra, é uma poção compartilhada com cada novo membro aceito pelo conselho: a Água Escura. Esta, capaz de curar qualquer ferida quando ingerida à tempo, também tem o poder de prolongar a vida dos cavaleiros. Pela introdução, nada parece ser capaz de abalar a paz nessa Inglaterra pós Revolução Industrial. Engano. Surgem os Lycans (lobisomens), que começam a realizar ataques aterrorizantes em um pequeno bairro londrino, conhecido como Whitechapel.

Whitechapel é um dos cantos mais pobres de Londres, mas isso não quer dizer que a corte não se importe.

Descobrir a maneira com a qual eles se reproduziram e por qual motivo estão tocando o terror por aí é o objetivo de Sir Galahad, quem encaramos o papel, e de seus companheiros Sir Percival, Marquês de Lafayette e Lady Igraine. Para combater a ameaça com poder à altura, os cavaleiros contam com armas e equipamentos com visual steampunk, desenvolvidos pelo jovem Nikola Tesla, responsável pela criação da transmissão de rádio, entre outras tecnologias - nada que você não tenha lido em livros de história sobre a Segunda Revolução Industrial -.

Até que se esforçaram, mas o gameplay...

Muitos esperavam por um jogo no "estilo Gears of War" para os consoles PlayStation, e The Order é a resposta. Ou quase... A câmera em terceira pessoa próxima à personagem está presente, assim como os sistemas de cobertura. E na realidade, há mais confrontos do que se imagina quando se lê o que foi dito em muitas análises, tanto nacionais quanto internacionais. O grande problema é que existem episódios em que as cutscenes duram tanto que acabam quebrando o ritmo entre um tiroteio e outro. Não bastasse isso, a ação muitas vezes é conduzida de maneira tão engessada que mesmo em áreas grandes há aquela sensação de "falta de controle". Raras foram as vezes em que pude flanquear os inimigos, pegando-os de surpresa, com exceção para duas fases no maior estilo stealth, em que Galahad não podia ser avistado por guardas. Caminhos alternativos e cenários realmente abertos praticamente não existem, levando a outro problema: as barreiras de cobertura super fora de contexto. Imagine a cena: Galahad e seus companheiros devem combater rebeldes em uma ponte de Londres. No meio dela, estão dezenas de sacos de areia que, pelo visto, se adiantaram ao combate e tomaram seus postos antes da ação começar. Não há outra escolha senão pular de cobertura em cobertura até que todos os inimigos sejam mortos.

Os confrontos divertem, mas são um tanto limitados.

Por falar em rebeldes, acostume-se com eles. Diferente do que os trailers mostravam antes do lançamento do game, os Lycans não são os inimigos mais comuns dos cavaleiros, embora sejam mantidos como alvo principal durante toda a aventura. No total, apenas 10 ou 11 desses monstros encaram Galahad frente a frente, e seus movimentos são sempre bem limitados: como animais, apenas correm pelo cenário, se escondem atrás de alguma coluna, e então atacam de forma cronometrada. E assim segue o repetitivo padrão até que sejam alvejados o suficiente para caírem no chão e serem finalizados em QTE (Quick Time Events = botões aparecem na tela enquanto a ação flui, e você só precisa apertá-los).

Sim, para não ficar no "mais do mesmo", ações em QTE foram acrescentadas, ao que parece, na busca de trazer aquele ar de "finalização épica" presente na série God of War, estrelada pelo semideus Kratos.

Porém, utilizada em excesso, talvez mais tenha prejudicado do que colaborado. É impossível não se frustrar nas lutas contra os chefes. Não há uso de armas, estratégia, nem coisa do tipo; basta apertar uma sequência de botões na hora certa e... Voilà, eles são derrotados. Nem mesmo a esquiva fugiu disso: a qualquer momento do jogo, quando uma granada é arremessada próximo ao jogador, um ícone sinaliza o perigo em algum canto da tela, e só é preciso apertar 'X' para que Galahad role no chão.

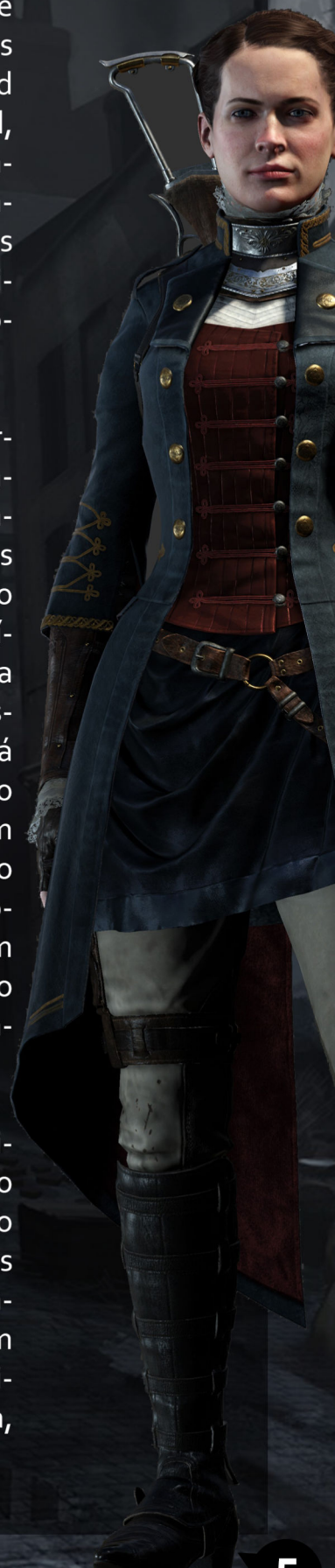
O arsenal é diversificado, permitindo certa flexibilidade de acordo com a distância dos inimigos. Vai de pistolas 9 mm, passando para as metralhadoras e rifles, até chegar na .38 de cano duplo e nas escopetas calibre 10 e 12. E, finalmente, temos as incríveis Arc Gun, que dispara raios letais, e Thermite Gun, que após lançar termita, uma substância altamente inflamável, solta uma pequena rajada de fogo para gerar uma explosão de dar gosto. Essas duas últimas, no entanto, só estão disponíveis em alguns capítulos.

Apesar dos problemas apontados, não dá pra negar o quão divertido os tiroteios de The Order são, e algumas vezes, até desafiadores. Em algumas ocasiões o fracasso foi inevitável, dado a dupla fatal composta por boa IA (inteligência artificial) e grande quantidade de inimigos. Na maior parte do tempo, eles simplesmente não esperam pelas ações do jogador. Enquanto alguns mantém a guarda, outros vão onde quer que Sir Galahad esteja para acertar um tiro de calibre 12 no meio de sua fuça. E é comum que ultrapassem as barreiras, dimuindo as chances de que haja tempo o suficiente para beber da Água Escura.

Belos gráficos, dublagem e ambientação = trama perfeita?

Falar sobre os gráficos de The Order é chover no molhado, portanto, não vou me estender muito nesta questão. Afinal, não há quem seja capaz de discordar de que se trata do jogo mais bonito da nova geração. Detalhes soberbos e ambientação digna de filme de Hollywood farão você querer explorar cada pedacinho da incrível, porém limitada, recriação da Londres de 1886. A concepção artística, que conta desde a escolha dos artefatos e trajes que melhor descrevessem a época, até as construções arquitetônicas, são absolutamente perfeitas. Sem falar na dublagem em PT-BR, uma das melhores que já ouvi, salvo algumas falhas de sincronia.

É uma pena que, embora apresente ideias, fatos e personagens históricos que se encaixem muito bem, a campanha tenha sido marcada por alguns péssimos momentos. Em relação aos diálogos, tem hora que as coisas simplesmente desandam. E para um jogo com tamanho potencial, especialmente para criar uma história incrível, é difícil não se deixar levar pelas mancadas. Em uma determinada fase, Sir Percival, líder da equipe, simplesmente se contradiz ao dizer "atirem em todos, não há tempo para distinguir quem é amigo ou inimigo", sendo que momentos antes defendia a ideia de impedir um atentado criminoso que mataria dezenas de pessoas. No decorrer de sua jornada na luta contra os Lycans, o próprio Sir Galahad acaba tomando algumas escolhas um tanto duvidosas, que pesam na hora de avaliar o roteiro de um jogo projetado para ser uma experiência cinematográfica.

Todas as personagens são extremamente carismáticas, mas parece ter faltado tempo para explorar à fundo as relações entre elas, e isso fica mais evidente com o abrupto afastamento daqueles que no início eram tidos como os mais próximos, enquanto outros pouco mencionados nos primeiros capítulos simplesmente roubam a cena de uma hora pra outra. Há quem defenda a reviravolta, mas a impressão é de que forçaram a barra, embora existam momentos grandiosos na trama.

Somando os pontos

Na dificuldade normal, a campanha teve uma duração curta demais para um título sem qualquer modo multiplayer, seja local ou online, ficando em torno de 7h30. Infelizmente, depois de zerá-lo uma vez, há poucas chances de retornar. A história é decente, apesar da sensação de que está incompleta, mas não surpreendente a ponto de render "bis", a não ser que você seja um caçador de troféus. É uma boa pedida para quem não se importa muito com a linearidade total que leva a falta de escolhas e variedade no combate. Pode valer também para aqueles que estão curiosos para desfrutar de uma das experiências mais cinematográficas já vista em um videogame. Ainda que este primeiro *The Order* não tenha atingido o desempenho esperado por conta de algumas más escolhas de sua desenvolvedora, como o desequilíbrio entre o gameplay e as cutscenes, e o uso excessivo de QTE, fato é que a Sony acaba de ganhar uma nova marca com bastante potencial, que só precisa ser um pouco mais lapidada para expor seu verdadeiro brilho.

Desenvolvimento: Ready at Dawn
Publicação: Sony
Lançado em: 20/02/2015

Indicações, críticas ou sugestões?
Entre em contato pelo email ou Whats App:
serginhobbernardo@gmail.com / (11) 96068-6174